

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## A virtude da simplicidade

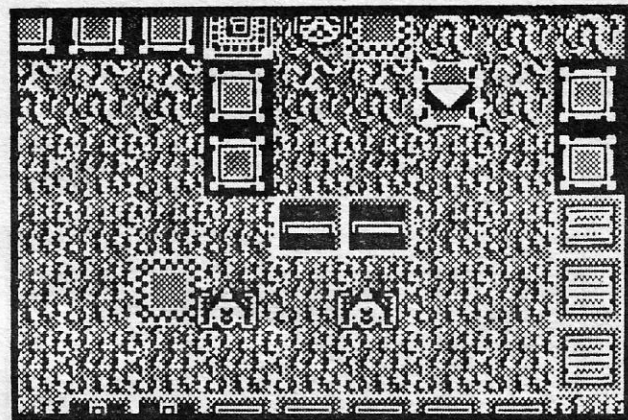
**TÍTULO:** Terra Cognita  
**MÁQUINA:** Spectrum

Por vezes, os jogos de concepção mais simples, sem grandes histórias para nos distrair, oferecem momentos agradáveis, como é o caso de *Terra Cognita*, programa de uma empresa nova, que procurou «dar a volta» a ideias mais ou menos «clássicas». O resultado é um «tiro-ao-alvo» de boa qualidade, a fazer lembrar um pouco *Uridium* ou *Lightforce* e suficientemente difícil para nos manter de olhos no «écran» e dedos nas teclas de movimento e de disparar.

A história, porque há sempre uma história, é bem simples. Há

um planeta que se revela bastante hostil para uma equipa de prospectores de minas e estes ver-se-ão aflitos para escapar e conseguir chegar à nave-mãe, que os espera em órbita. E, para se fazer ideia do que os aguarda, se dirá que, antes de alcançarem, terão de percorrer uma boa centena de *screens* num *scroll* vertical muito bem executado.

Os elementos habituais estão aí todos, desde naves inimigas até edifícios, que é necessário contornar, passando por depósitos de combustível (essenciais para a nossa nave) e por outros alvos que tanto podem revelar-se vantajosos como mortais. Por exemplo, há «quadrados» que dão mais vidas, outros que concedem invulnerabilidade à nave, mas alguns reduzem a velocidade e outros são teletransportadores, que nos remetem para o princípio da «guerra». Tudo isto implica redobrada atenção e boa tática, além



de dedos rápidos no teclado ou pulso ágil no *joystick*. Os gráficos estão muito bem executados, a animação é boa e, no conjunto, *Terra Cognita* tem amplos motivos de interesse para apreciadores do género.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** A comprar

## Leia «Drácula» e acompanhe sinistra aventura

**TÍTULO:** Drácula  
**MÁQUINA:** Spectrum

*Drácula* teve uma «honra» até então inédita em Inglaterra, quando a *CRL* lançou o jogo: foi classificado para maiores de 15 anos, o que é, no mínimo, de cair de espanto para o lado! Aparentemente, os censores ficaram chocados com alguns dos poucos gráficos desta aventura, mas não consta que alguma vez tenham sentido o mesmo em relação a outros jogos, muitos dos quais aqui já referidos. Não fazemos mais comentários, deixamos aos leitores a comparação e o juízo.

Passemos, então, à aventura, com um aviso inicial: convém ler o romance do mesmo título, de Bram Stoker, para melhor se entenderem, a menos que tenham visto o filme, que poderá dar também algumas pistas. Curiosamente, este *Drácula* surgiu quase em simultâneo com *Nosferatu*, jogo inspirado na mesma obra literária, mas com bastantes diferenças, e pela nossa parte preferimos esta aventura, apesar de alguns defeitos, e de monta, que lhe encontramos. E o principal, e talvez único, diga-se desde já, é o esforço de leitura a que obriga, com páginas inteiras de texto em pequenos caracteres, enchendo todo o «écran», exigindo um esforço de atenção que acaba por ser cansativo.

A seu favor, *Drácula* tem o ambiente que transmite, sobretudo

do através do texto, colocando-nos sem esforço no cenário em que se desenrola a aventura, e por isso não hesitamos em recomendá-lo aos apreciadores do género, passe a «antiguidade» da sua apresentação. Veja-se, por exemplo, esta descrição, logo no início: «Finalmente cheguei! A carruagem pára diante do Hotel Golden Krone. Foi uma viagem que me permitiu apreciar a paisagem, pelo menos! Viajei por meia Europa, ao longo de algumas das mais belas paisagens campestres que já vi. Mas é uma paisagem selvagem e indomada, que só relutantemente parece permitir a travessia dos caminhos para carruagens, que por ela serpenteiam como artérias, levando cansados viajantes ao seu destino, talvez mesmo ao encontro dos seus próprios destinos... É estranho pensar nisto, mas, quando saio da carruagem, passa por mim um sinistro pavor de algo desconhecido...»

E assim por diante, tudo muito bem descrito, de forma a que o «aventureiro» não tenha quaisquer dúvidas sobre o que o espera. É quase como ler o livro.

O jogo está dividido em três partes e a primeira, passada na estalagem, é bastante fácil, com pequenos problemas a exigir soluções lógicas. Por exemplo, quando a personagem quer entrar no hotel, descobre que o caminho está bloqueado pelo condutor. Que fazer? Pagar-lhe, claro. E, no hotel, nada se pode fazer, como também é lógico, sem assinar o livro de hóspedes... A segunda parte passa-se no castelo do conde Drácula e o problema é escapar, mas as coisas, aqui, complicam-se um pouco mais.



A terceira parte diz respeito a um médico, que recebe, em Inglaterra, uma carta de um amigo, falando de coisas estranhíssimas. Mas, então, já a ameaça de *Drácula* está próxima...

**GÉNERO:** Aventura de texto  
**GRÁFICOS (1-10):** 8 para os poucos que aparecem  
**DIFICULDADE:** Variável em cada parte  
**CONSELHO:** A comprar por apreciadores

## Roubaram a princesa ao «ninja»

**TÍTULO:** Legend of Kage  
**MÁQUINA:** Spectrum

O tema das artes marciais está a ficar um pouco esgotado e, para lhe dar ainda algum sumo, as editoras revestem-no de outras roupagens, com uma história de suporte mais ou menos linear ou elaborada, e sai mais um para o mercado: é o caso de *Legend of Kage*, da *Imagine*, que conta as atribuições de um *ninja* para resgatar a sua namorada.

A história revela-se de alguma necessidade, caso contrário não se saberá bem o que fazer, e conta-se em poucas palavras. Conforme as instruções, *Kage*, o *ninja*, ia um dia a passear com a sua apaixonada, a *Princesa Kiri*, por um belo bosque, quando, de repente, os homens de mão do *Rei Dragão* (este personagem surge em muitas histórias orientais como elemento maléfico) lhe levam a jovem.

O objectivo, está bem de ver, é salvar a princesa das garras do *Rei Dragão*, o que não se assevera fácil, dado que os *ninjas* deste aparecem por todos os lados. No bosque, saem das árvores e aparecem repentinamente, munidos de paus ou de *shurikens* (as estrelas metálicas que se lançam contra o adversário), e *Kage* tem de mover-se rapidamente para os evitar e eliminar. Ele

próprio dispõe de *shurikens* em quantidade inesgotável, podendo lançá-los contra os adversários em três direcções: para a frente e diagonalmente, para cima e para baixo. Por outro lado, pode trepar também às árvores e saltar daí para atacar os outros *ninjas*.

Na floresta há dez *ninjas* e, quando todos são abatidos, é o próprio *Rei Dragão*, com o seu «fogo-de-artifício», que aparece. Nesta fase, há que evitar ser atingido por ele, bem entendido, e combater tão bem que o inimigo seja obrigado a bater em retirada. E, aí, *Kage* pode continuar o seu caminho, encontrando-se, agora, junto às elevadas muralhas do castelo do *Rei Dragão*, de novo rodeado pelos seus *ninjas*. Também aqui dez destes guardas devem ser eliminados, antes que *Kage* possa escalar os muros, para penetrar no interior do castelo. E também isto não é fácil, porque a muralha é igualmente protegida. Finalmente, *Kage* encontra-se no interior, onde tem que subir até à mais alta torre. Aí o *Rei Dragão* aprisionou a princesa e o mais pequeno descuido de *Kage* implica a sua morte, queimado pelas chamas que o dragão atrai.

No essencial, o jogo pouco traz de novo, embora seja algo diferente de outros do género. A animação é bastante razoável e o monocrómatismo resolveu problemas (nem todos) de misturas de atributos. É também mais fácil do que outros jogos do género e um jogador com razoável habilidade não terá grandes dificuldades em chegar ao fim.



**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADE (1-10):** 5  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar

## «BOWLING» TORNA-SE MONÓTONO

**TÍTULO:** 10th Frame  
**MÁQUINA:** Spectrum

O *bowling* não é, de facto, dos desportos de interior mais praticados em Portugal e terá, até, reduzido número de aderentes, pelo que não nos parece que esta simulação da *US Gold* venha a conquistar muito entusiasmo.

Como simulador, tem alguns pontos fracos, embora o programa inclua pormenores bem executados, como o posicionamento dos pinos por máquina automática, acompanhado por um som relativamente convincente, e a animação do jogador a lançar a bola, mas não é, de facto, o jogo mais susceptível de adesão imediata.

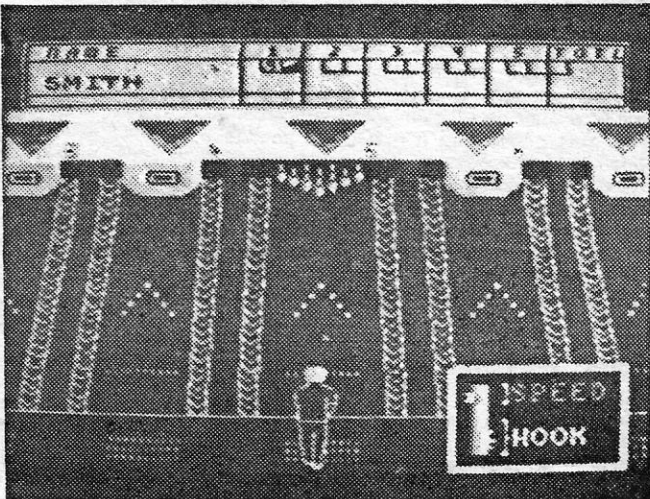
Podemos jogar por equipas ou individualmente, com um ou mais jogadores e em três níveis de dificuldade, sendo o primeiro bastante fácil. No essencial, e depois de serem colocados os pinos no lugar, trata-se de alinhar um cursor na direcção que nos parece correcta (com as teclas «O»/«P»), e lançar a bola, com

«Caps». O jogador faz, então, o movimento e a bola segue a trajectória, com o objectivo de deitar abaixo todos os pinos. Se tal não sucede, como na realidade, há que esperar que a máquina que os alinha «reconheça» a situação, e tentar de novo, para derrubar os restantes.

Nos níveis mais difíceis, já a bola não segue uma trajectória tão simples e o mais natural é desviar-se. A falta de instruções, acabámos por descobrir que, teclando «Q» e «Caps» conseguimos contrabalançar o «efeito» que a bola tomava e que, nas barras da parte inferior do «écran», é assinalado por «hook». Diga-se, de passagem, que «Q» serve também para colocar a mira-cursor e que, para a fazer desaparecer, se utiliza «A».

Visualmente pouco atraente, com fundo vermelho e contorno de gráficos a branco, *10th Frame* valerá apenas para os «fanáticos» dos simuladores ou de *bowling*. Quanto a nós, ao fim de alguns minutos, mudámos alegremente de programa.

**GÉNERO:** Simulador  
**GRÁFICOS (1-10):** 6  
**DIFICULDADE (1-10):** nenhuma  
**CONSELHO:** Evitar ou ver antes de comprar



# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

### BOMB SCARE

**TELETRANSPORTES**

- 1 - ZEPHA
- 2 - XYLEM
- 3 - NITRO
- 4 - CRYPT
- 5 - DELTA
- 6 - QUART
- 7 - ASTRA
- 8 - YRTON

- PASSAGEM → VIA ÚNICA  
• TELETRANSPORTE X SAÍDA

Mapa por Mário Miguel de Freitas copiado da "Crash"

As dicas continuam a chegar, bem como mapas de vários jogos, mas é difícil dar saída a tudo o que nos chega. E começamos precisamente pelas dicas de Francisco José Assis, de Lisboa, sobre

### Spiderman

«Quando se entra no labirinto de túneis, deve-se apanhar a GEM e ir sempre para baixo, até se chegar ao local onde estão dois nossos conhecidíssimos arqui-inimigos — OCTOPUS e ELECTRO. Para os derrotar, deve-se fazer: GET OCTOPUS, HIT ELECTRO. Deste modo, ELECTRO ficará inconsciente e OCTOPUS, electrocutado. Se se examinar os dois vilões, poder-se-ão encontrar mais duas GEM. Seguidamente, devem dirigir-se ao quarto contíguo. Aí deixam-se todos os objectos necessários para formar 950 POUNDS (COUCH, ELECTRO, OCTOPUS, ICE-STATUE, DOC CONNERS, DESK — se teclarem OPEN DESK, encontram mais uma GEM). Após isso, deverão dirigir-se para o COMPUTER LAB e lá deverão fazer: RUN COMPUTER, TYPE START (O COMPUTER LAB é o local onde estava o RINGMASTER). Deve-se depois ir ao local onde estavam o ELECTRO e o OCTOPUS e assim apanhar um jornal já feito (Se teclarmos OPEN NEWSPAPER, encontraremos mais uma GEM).

A partir daqui, Francisco nada mais consegue. E pede ajuda em relação a MYSTERIO e, claro, para outros pontos da aventura.

### Nosferatu

Dicas para Nosferatu (e o mapa) manda o já nosso conhecido Mário Miguel de Freitas, de Lisboa, que se insurge contra uma carta que aqui publicámos sobre «mapas originais». Diz, em síntese, que o importante não é apenas serem «originais», mas as pessoas indicarem que os copiaram, porque nem todos têm acesso a revistas inglesas. Nisso tem razão, e quanto ao resto ficam registados os comentários. E vamos à carta sobre Nosferatu:

«Já percorri o 1.º nível todo (incluindo masmorras) mas não descobri nem as botas nem a escritura, que ou estão escondidas ou estão muito bem dissimuladas. Tenho, no entanto, uma dúvida em relação a este nível. No local marcado no mapa com "?" encontra-se uma porta. Agora pergunto — trata-se duma porta só para efeito ou comunica com outras salas? E se comunica, como aceder-lhe?

«O mapa da Your Sinclair não explicita também. Passemos agora aos objectos: Lâmpada — serve para iluminar as

masmorras, mas só depois de acesa. Isto faz-se apanhando a pilha, que se encontra na sala secreta da biblioteca. Assim, vai-se até à última sala da biblioteca, coloca-se a escada à esquerda da divisão entre as estantes e sobe-se, para entrar. Também na última sala da biblioteca encontra-se na parede de direcção NE outra porta secreta. Esta comunica com as masmorras e acede-se encostando-se à parede. Pistola — Encontra-se na 1.ª sala da biblioteca, em cima da estante. Para apanhá-la, coloca-se a escada por

### Nosferatu THE VAMPIRE

2.º NÍVEL - A ALDEIA DE WISMAR (© YOUR SINCLAIR)

- COMIDA
- A LÂMPADA
- † CRUZ
- E ESPADA
- I PISTOLA
- P PILHA
- GRIMBLES
- ☸ ARANHA
- ∩ MORCEGO
- ♀ RATO
- ♁ LOBO
- PORTA
- ⊙ PORTA SECRETA
- PASSAGEM DE NÍVEL
- ⌄ ESCADARIA
- ♁ NOSFERATU
- ? DÚVIDA

1.º NÍVEL - O CASTELO (© MMF)

Mapa por Mário Miguel de Freitas

## Linha a linha...

ANDAMOS também com algum atraso nesta secção, quanto à publicação de material enviado pelos leitores, mas também aqui é difícil dar vazão ao volume de correspondência. E começamos com o pequeno programa de Vasco António Dinis Leitão Guerra, de Lisboa, que permite, segundo as suas próprias palavras, «fazer uma estimativa de  $\pi$  apenas jogando aos dados».

lado 1) assim como o número de pontos que caem dentro do círculo P estará para  $\pi R^2$  (com  $R = 0,5$ ), isto é:

$$\frac{F - 1}{P - \pi \cdot 0,5^2} = \frac{P}{F \times 0,5^2}$$

Note-se, ainda que a desigualdade  $a < 0,5$  é estrita, para compensar o facto de os pontos nunca tomarem os valores 0 e 1.

### Rotinas úteis

E, a seguir, uma série de rotinas úteis, mandadas por António José S. Soares, da Amadora:

```

1-REM transforma numeração árabe em romana
100 DIM R(9)
110 DATA 1000, 500, 100, 50, 10, 5, 1, 0, 0
120 FOR x = 1 TO 9: READ R(x): NEXT x
130 LET RS$ = "MDCLXVI"
200 INPUT "Número (0 parar)"; a
210 IF A = 0 THEN STOP
220 PRINT "A"; " = ";
230 FOR x = 1 TO 7
240 IF A >= R(x) THEN PRINT R$(x);
      : LET A = A - R(x): GOTO 240
250 LET y = 1 + 2 * INT ((x + 1) / 2)
260 IF A >= R(x) - R(y) THEN
      PRINT R$(y); : LET A = A +
      R(y): GOTO 240
270 NEXT x
280 GOTO 200
    
```

```

1-REM fazer sequência de cores simétricas durante 10 minutos
2-REM "●" é igual a um espaço
100 FOR c = 50 TO 1 STEP - 1 : FOR A = 0 TO 11 : FOR B = A TO 19
    
```

```

110 LET d = INT (A * b / c + (A + b) / c + c) : PAPER d - 9 * INT (d / 9)
120 PRINT AT A, b; "●"; AT A, 31 - b; "●"; AT 21 - A, b; "●"; AT 21 - A, 31 - b; "●"
130 PRINT AT b, A; "●"; AT b, 31 - A; "●"; AT 21 - b, A; "●"; AT 21 - b, 31 - A; "●"
140 NEXT b : NEXT A : NEXT c
    
```

```

1-REM simula piano com teclas brancas e pretas
100 DIM p(123) : FOR A = 1 TO 123 : LET p(A) = - 99 : NEXT A
110 FOR N = - 2 TO 14 : READ K : LET p(K + 1) = N : NEXT N
120 FOR N = 10 TO 26 : READ K : LET p(K + 1) = N : NEXT N
130 LET N = p(1 + CODE INKEY$) : IF N > - 60 THEN BEEP .2, N
140 GOTO 130
180 DATA 49, 113, 119, 51, 101, 52, 114, 116, 54, 121, 55, 117, 56, 105, 111, 48, 112
190 DATA 7, 81, 87, 4, 69, 5, 82, 84, 10, 89, 11, 85, 9, 73, 79, 12, 80
    
```

```

1-REM dá inclinação a caracteres do Spectrum
10 CLEAR 64599 : LET D = 48984
20 FOR F = 15616 TO 16383 : PRINT AT 20, 0; 16383 - F; " "
30 LET M = F - 8 * INT (F / 8) : LET P = PEEK F
40 IF M < 3 THEN LET P = P / 2
50 IF M > 4 THEN LET P = 2 * P - 256 * (P > 127)
60 POKE D + F, P : NEXT F
70 POKE 23606, 88 : POKE 23607, 251
    
```

```

1-REM torna caracteres mais grossos
10 CLEAR 64568 : FOR F = 65338 TO 65365 : READ A : POKE F, A : NEXT F
20 RANDOMIZE USR 65338
30 DATA 33, 0, 61, 17, 57, 252, 1, 0, 3, 126, 203, 47, 182, 18, 19, 35, 11, 121, 176, 32, 244, 33, 57, 251, 34, 54, 92, 201
    
```

```

1-REM colorir PAPER e INK
10 FOR N = 40960 TO 40960 + 22 : READ x : POKE n, x : NEXT n : LIST
20 RANDOMIZE USR 40960
30 DATA 33, 0, 88, 54, 41, 17, 1, 88, 1, 255, 2, 237, 176, 14, 254, 62, 41, 15, 15, 15, 237, 121, 201
    
```

NOTA: Esta rotina permite pôr em código de máquina o PAPER e o INK com uma cor previamente escolhida por nós. Na listagem, o número 41 repete-se duas vezes; esse número é o byte da cor, que indica o PAPER com a cor 5 e o INK com a cor 1. O byte constrói-se multiplicando o valor do PAPER por 8 e somando o INK que queremos:  $(5 * 8) + 1 = 41$ . Por exemplo, para pôr o PAPER preto e o INK amarelo, substituímos o número 41 pelo valor de  $6 : (0 * 8) + 6 = 6$ .

```

1-REM Rotina para colorir as figuras (não muito grandes), simulando a função FILL
10 FOR F = 60000 TO 60004 : READ A : POKE F, A : NEXT F
20 DATA 237, 75, 125, 92, 197, 205, 206, 34, 205, 148, 30, 193, 254, 0, 192, 197, 205, 229, 34, 193, 4, 205, 100, 234
30 DATA 5, 5, 205, 100, 234, 4, 12, 205, 100, 234, 13, 13, 205, 100, 234, 12, 201
40 PLOT INVERSE 1, x, y : RANDOMIZE USR 60000
    
```

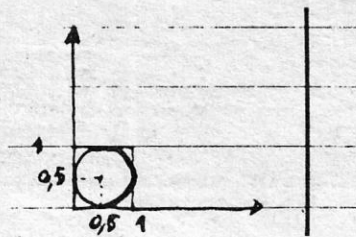
```

5 REM ©
10 LET p = 0
20 FOR f = 1 TO n
30 LET x = RND
40 LET y = RND
50 LET a = SQR ((x - 0,5) * (x - 0,5) + (y - 0,5) * (y - 0,5))
60 IF a < 0,5 THEN LET p = p + 1
70 LET e = p / (f * 0,5 * 0,5)
80 PRINT AT 0, 23; f
90 PRINT AT 2, 23; p
100 PRINT AT 6, 20; "pi = "; e
110 NEXT f
    
```

### Notas:

Na linha 20 aparece a variável N. Quando introduzirem o programa, em vez de N, ponham um número real. Quanto maior for o número N, maior o grau de aproximação (teoricamente, claro), mas penso que  $n = 10000$  permite obter boas aproximações.

Se estiverem interessados, o processo de estimar  $\pi$  é bastante simples: criam-se duas variáveis, x e y, que tomam valores aleatórios entre 0 e 1, contam-se os pontos (x, y) que caem dentro do círculo de raio 0,5 e centro (0,5, 0,5). O total de pontos, F, estará para 1 (área do quadrado de



baixo e sobe-se. *Espada* — Encontra-se nas paredes da sala de banquetes e serve para matar morcegos. *Alimento* — Recupera a energia. *Grimbles* — Desconheço a utilidade. *Cruz* — Afasta o vampiro. *Botas* — Esmagam aranhas.

«Já tentei sair do castelo, mas como não tinha a escritura a porta encontrava-se fechada. Fica o apelo — onde estão a escritura e as botas?»

**Dois truques**

Truques para *Breakthru* mandaram *Fernando Aníbal Freire Marcelino*, de Castelo Branco, e o grupo *Micro Team*, de Almada. E é assim, dizem os últimos: «Para acabar este jogo basta carregar continuamente com o dedo na tecla para o carro saltar (BREAK) e este saltará por cima de todos os obstáculos. Mas, se quiserem ver a mensagem de parabéns, no fim, então, quando estiverem a meio do quarto nível, devem conduzir o carro normalmente.»

*Fernando* afirma que, se escolherem a opção *Kempston* no «menu» (e com a interface ligado, claro) passarão todos os obstáculos se mantiverem premida a tecla SPACE.

Quanto a *Micro Team*, que quer correspondência para Rua D. Álvaro Abranches da Câmara, 6-2.º Esq.º — 2800 Almada, manda ainda estas:

**INTERNATIONAL KARATE** — Para se acabar este jogo, basta que, tendo *joystick*, se ponha este para cima, ao mesmo tempo que se carrega no botão de «fire». O nosso boneco dará um pontapé para a frente, acertando no adversário, logo que se comece o combate.

- ALIENS — POKE 24680, n (número da sala onde queremos começar)
- CHUCKIE EGG — POKE 42837, 0
- NOMAD — POKE 47003, 0
- ALIENS — POKE 31014, 0 (tiros infinitos)
- STAINLESS STEEL — Carregar ao mesmo tempo nas letras L, O, I, S.
- WHO DARES WINS

```
1 REM POKE-GREEN BERET
10 MERGE "": POKE 23780,201: P
OKE 23838,0: POKE 23839,0: POKE
23840,0: RANDOMIZE USR 23750
20 FOR f=16416 TO 16423
30 READ a: POKE f,a: NEXT f
40 POKE 23780,243: RANDOMIZE U
SR 23780
50 DATA 62,0,50,92,164,195,224
,67
```

— GREEN BERET

```
1 REM POKE WHO DARES WINS
2 REM POKE MICRO TEAM
10 CLEAR 24319: FOR N=23296 TO
23320: READ A: POKE N,A: NEXT N
20 RANDOMIZE USR 23296
30 DATA 62,255,55,221,30,0,95,
17,0,161,205,86,5,48,241,175,90,
145,198,50,135,202,195,64,192
```

**De tudo um pouco**

*Paulo Jorge Dias Ferreira*, de Almada, mandou um mapa, que não dá para reproduzir, e lembra, sobre ICUPS:

- começamos por comandar uma nave e, depois do nível C, um boneco;
- não esquecer a localização da sala inicial, com o computador;
- apanhar peças mais ou menos em forma de rolha de champanhe, partindo o vidro que as separa de nós;
- levar os objectos (4) para a sala do computador.

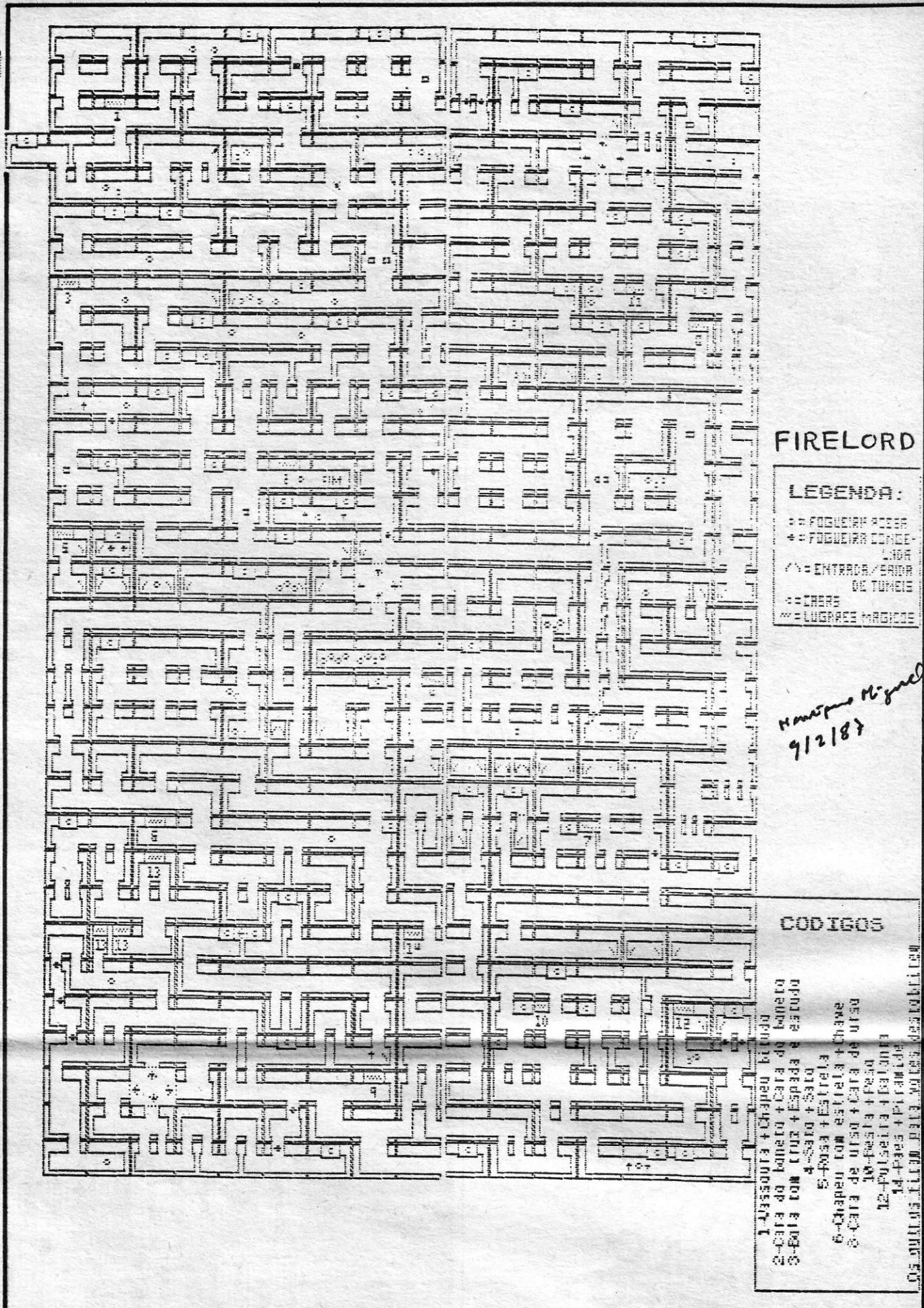
*Rui Miguel Barbosa*, de Silves, fala de DRUID:

«A torre está situada no canto inferior esquerdo do «écran». Para nela entrar, é necessário possuir uma chave, que encontrará na 1.ª arca que vir. É a única que existe neste 1.º nível, pelo que, se a não recolher, nunca passará ao 2.º nível. Aberta a porta para o 2.º nível, deparam-se-lhe dois caminhos. Um para cima e outro para a direita. Enverede pelo 1.º e, conseguindo chaves, abra as portas para as outras arcas. Volte para baixo e siga, então, o segundo caminho, que o levará para o 3.º nível. Antes de nele entrar, repare que existe nas proximidades um pentagrama e recupere aí energias. No 3.º nível, ao descer dois «écrans», não entre logo no terceiro, ou poderá morrer muito rapidamente. Se tal acontecer, o que lhe sucedeu foi que penetrou na água que ocupa quase por completo esse «écran» e os que se seguem por debaixo dele. Antes de penetrar neste, carregue em CAOS e descer rapidamente aos ziguezagues. Se conseguir chegar ao fim ainda vivo, e ficar do lado direito, leve tudo preparado para disparar com fogo e logo que possível recupere energias no pentagrama. Não entrar no 4.º nível sem possuir um grande número de chaves e feitiços, ou, a menos que volte para o 3.º, acabará por nele morrer.»

*Carlos Manuel Amorim Barbosa*, de Vila Nova de Gaia, dá umas dicas para *The Great Escape* (que já aqui demos) e pede mais espaço para jogos Atari. Faremos o possível.

Solução que já demos foi a de *Mad in Ca\$hcais*, mas *Pedro Plassen Lopes*, do Estoril, também mandou entretanto.. Por seu turno, *Pedro Miguel Gardete Gonçalves*, do Barreiro, pede dicas para *Flintstones* e mapas de *Rambo* e *Robot Messiah*, além de dicas para *Sir Fred* (já demos este material quase todo, mas talvez se repita. Quanto ao teu mapa, não está muito bom).

*José Eduardo Duarte*, de Lisboa, deve estar satisfeito, porque recomeçamos *Reprise*, como sugeria. Quanto às ou-



**FIRELORD**

- LEGENDA:**
- FOCUSIA PODER
  - FOCUSIA CONDE-LADA
  - ◁ ENTRADA/SADA DE TUNEIS
  - CHAVE
  - LUGAR DE MOEDAS

**CODIGOS**

- 1 - Bussolra + Chapeu blondo
- 2 - Cara do boneco + Cara do boneco
- 3 - Bola tom touz + Espada e escudo
- 4 - Saco + Seta
- 5 - Posa + Estrela
- 6 - Chapeu tom estrela + Chave
- 7 - Carta de uiso + Carta de uiso
- 10 - Escala + Escudo
- 12 - Pulseta + Escudo
- 14 - Pano + Escudo

**POKES & DICAS**

JORNAL «A CAPITAL»  
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

tras sugestões, sobre formatos do suplemento, não são muito viáveis por agora.

*Luís Miguel Fernando de Carvalho*, de Almada, mandou um mapa de *Pyraurse* que não dá para publicar («feito por ti?»), pede mapa e ajudas para *River Rescue* (o teu problema com *Fórmula 1* deve ser cassette mal gravada...) e manda um poke para:

- BLADE ALLEY — POKE 531172, n (até 255), para o 1.º jogador
- GROUND ATTACK — POKE 36212, 0 (vidas inf.)
- SHADOW FIRE — POKE 40024, 201: POKE 64376, 201
- FRANK'N'STEIN — POKE 34124, 0 (vidas inf.)

*Jorge Simão*, de Almada, mandou um «bilhete» apenas com isto:

- TOP GUN — POKE 51910,175 (basta abater um avião para passar de nível — colocar antes do último RANDOMIZE

Finalmente, uma referência a *Henrique Miguel*, de Coimbra, que enviou um mapa de *Firelord* que reproduzimos. Não está muito claro, mas ele comenta que lhe deu 72 horas de trabalho e isso sempre merece algo.

A secção vai mais curta hoje, mas compensamos com mapas e, para a semana, daremos mais material.

**Top «A Capital»**

**OS DEZ MAIS DA SEMANA**

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

- 1.º — Explod Sist II
- 2.º — Scalextric
- 3.º — Super Soccer
- 4.º — Knight Rider
- 5.º — Os Goonies
- 6.º — Scooby Doo
- 7.º — Aliens
- 8.º — Masters of the Universe
- 9.º — Kayleth
- 10.º — Asterix

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).